

## Capitolo primo

### La modernità e la questione dell'osservatore

Il campo della visione mi è sempre sembrato paragonabile al terreno di scavi dell'archeologo.

PAUL VIRILIO, *L'orizzonte negativo*, 1984.

L'intenzione di questo libro è quella di trattare il problema della visione e della sua costruzione storica e, sebbene esso si occupi di eventi e di sviluppi anteriori al 1850, è importante ricordare che è stato scritto nel bel mezzo di una trasformazione della natura del visivo che risulta probabilmente ancora più profonda rispetto alla rottura che separò l'immaginario medievale dalla prospettiva rinascimentale.

Da poco meno di una decina d'anni, infatti, abbiamo assistito a un rapido sviluppo di un vasto campo di tecniche di infografica che hanno costituito una riconfigurazione di vasta portata nelle relazioni fra soggetto osservatore e modi di rappresentazione. Questo processo, in effetti, annulla la maggior parte dei significati culturali stabiliti per termini quali *osservatore* e *rappresentazione*. La formalizzazione e la diffusione delle immagini prodotte al computer preannunciano un'installazione capillare di spazi visuali artificiali estranei alle capacità mimetiche del cinema, della fotografia e della televisione. Questi tre ultimi supporti, almeno fino alla metà degli anni Settanta, erano generalmente forme analogiche di media che ancora corrispondevano sia alle lunghezze d'onda ottiche dello spettro che a un punto di vista, mobile o statico, situato nello spazio reale. La progettazione supportata dal computer, l'olografia basata su immagini di sintesi, i simulatori di volo, l'animazione realizzata al computer, il sistema di riconoscimento delle immagini della robotica, i programmi di elaborazione immagini a tracciatura di raggi, il *texture mapping*, il *motion control*, i caschi per la realtà virtuale, le immagini ottenute tramite risonanza magnetica e i sensori per l'acquisizione di immagini multispettrali sono solo alcune di queste tecniche che stanno riposizionando la visione in un piano separato dall'osservatore umano<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Ove possibile, e allo scopo di una maggiore leggibilità, abbiamo deciso di tradurre alcuni dei termini delle tecniche qui menzionate che anche in italiano sono più conosciute con il loro nome in inglese [N. d. T.].

Ovviamente altri modi di vedere, piú vecchi e meglio conosciuti, continueranno a sussistere e, anche se con difficoltà, coesisteranno a fianco di queste nuove forme di rappresentazione. Tuttavia queste tecnologie emergenti stanno progressivamente diventando il modello dominante di visualizzazione secondo il quale le istituzioni e i processi sociali funzionano. E naturalmente queste tecniche sono strettamente legate ai bisogni dell'industria mondiale dell'informazione, nonché alle esigenze crescenti della medicina e delle istituzioni militari e poliziesche. La maggior parte delle importanti funzioni dell'occhio umano stanno per essere soppiantate da pratiche visive nelle quali le immagini non hanno piú nessun riferimento alla posizione di un osservatore in un mondo «reale», percepito secondo le leggi dell'ottica. Se si può dire che queste immagini si riferiscono a qualcosa, è solamente nel caso in cui si intendano i milioni di bit di dati elettronici e matematici. Sempre di piú, il fenomeno visivo sarà situato in un terreno cibernetico ed elettromagnetico dove coincidono elementi astratti, visivi e linguistici, e dove, allo stesso tempo, essi si consumano, circolano e si scambiano su scala globale.

Per comprendere questa astrazione incessante del visivo e per evitare di mistificarla ricorrendo a spiegazioni tecnologiche, vanno poste e risolte numerose questioni, fra le quali quelle piú cruciali sono di ordine storico. Se c'è infatti una mutazione in corso nella natura del visivo, quali sono le forme o le modalità che finiranno per essere scartate? Di quale tipo di rottura si tratta? Allo stesso tempo, quali sono gli elementi di continuità che legano le immagini contemporanee con le precedenti organizzazioni del visivo? Fino a che punto, in tal caso, possiamo dire che le grafiche digitali e i contenuti dei monitor dei computer siano un'ulteriore elaborazione e un raffinamento di ciò che Guy Debord designava come la «società dello spettacolo»<sup>2</sup>? Qual è la relazione fra la smaterializzata immagine digitale del presente e la cosiddetta era della riproducibilità tecnica? Le questioni piú urgenti sono, tuttavia, ancora piú vaste. In che maniera il corpo, a partire da quello dell'osservatore, sta diventando una componente delle nuove macchine, delle nuove economie e dei nuovi apparati, siano essi sociali, di organizzazione della libido o tecnologici? In quale modo la soggettività sta diventando una precaria condizione di interfaccia tra sistemi di scambio organizzati e reti di informazioni razionalizzate?

<sup>2</sup> G. DEBORD, *La società dello spettacolo* cit.

Senza affrontare direttamente tali domande, questo libro tenta di riconsiderare e di ricostruire parte del loro sfondo storico. Nel farlo, si studierà un'organizzazione della visione precedente, quella propria della prima metà del XIX secolo, delineando alcuni degli eventi e delle forze che, specialmente negli anni Venti e Trenta dell'Ottocento, hanno prodotto un nuovo tipo di osservatore e che hanno agito come precondizioni necessarie per l'attuale astrazione della visione a cui abbiamo fatto cenno. Sebbene le immediate ripercussioni culturali di questa riorganizzazione siano state meno spettacolari di quelle attuali, esse rimangono tuttora profonde. In tale periodo, come per noi oggi, i problemi della visione erano fundamentalmente questioni relative al corpo e al funzionamento del potere sociale. La maggior parte di questo libro sarà allora dedicata a esaminare come, a partire dall'inizio del XIX secolo, una nuova serie di relazioni fra il corpo e le forme di potere istituzionale e discorsivo ridefinirono lo statuto del soggetto osservatore.

Evidenziando alcuni dei «punti di emergenza» di un moderno ed eterogeneo regime scopico, ci occuperemo del relativo problema di quando, e a causa di quali eventi, ci fu una rottura con i *classici* modelli, ereditati dal Rinascimento, sia della visione che dell'osservatore. Stabilire la maniera in cui si determina questa rottura e comprendere dove la si possa situare storicamente ha un'enorme rilevanza per l'intelligibilità del visivo nella modernità del XIX e del XX secolo. La maggior parte delle risposte a questo interrogativo scontano il difetto dell'esclusiva preoccupazione per i problemi che riguardano la *rappresentazione* visiva; la rottura con i modelli di visione classici all'inizio del XIX secolo fu, a nostro avviso, molto più che un semplice cambiamento nell'apparenza delle immagini e delle opere d'arte, o un mero mutamento delle convenzioni dei sistemi di rappresentazione. Tale rottura è al contrario strettamente legata all'enorme riorganizzazione della conoscenza e delle pratiche sociali che in più modi modificarono le capacità produttive, cognitive e di desiderio del soggetto umano.

In questo studio presenteremo una configurazione relativamente poco nota degli oggetti e degli eventi del XIX secolo. Faremo riferimento, cioè, a degli autori, a certi ambiti del sapere e ad alcune invenzioni tecnologiche che raramente appaiono nelle storie dell'arte o nei resoconti del modernismo. Una delle ragioni per procedere in tal modo è quello di eludere i limiti di molte delle

principali storie del visivo che si occupano di questo periodo: eviteremo, a differenza di altri, di far dipendere la valutazione della modernità e del modernismo dal fissare le origini dell'arte visiva e della cultura modernista negli anni Settanta e Ottanta dell'Ottocento. In effetti, nonostante numerose revisioni e riscritture (che comprendono alcuni dei piú convincenti studi di ispirazione neomarxista, femminista o poststrutturalista), un'idea narrativa di base rimane ancora oggi essenzialmente immutata. E la si potrebbe riassumere in questo modo: con Manet, con l'impressionismo, e/o ancora con il postimpressionismo, emerge un nuovo modello di rappresentazione e di percezione visiva in rottura con il precedente modello di visione che prevaleva da molti secoli, approssimativamente definibile come rinascimentale, della prospettiva, o normativo. Le teorie della cultura visiva moderna hanno continuato, per la maggior parte, ad attenersi all'una o all'altra versione di questa «rottura».

Questo racconto della fine dello spazio della prospettiva, dei codici mimetici e della referenzialità in generale, coesiste in maniera acritica con un'ulteriore periodizzazione della storia della cultura visuale europea che, sebbene molto diversa, deve essere ugualmente riconsiderata. Questo secondo modello riguarda l'invenzione e la diffusione della fotografia e di altre corrispondenti forme di «realismo» durante il XIX secolo. Sorprendentemente, questi sviluppi sono stati presentati come parte di un continuo dispiegarsi del modello di visione basato sulla prospettiva, processo nel quale la fotografia, e in seguito il cinema, rappresentano le ultime istanze degli spazi rinascimentali e della percezione da essi implicata. Di conseguenza il modello della visione del XIX secolo finisce per essere descritto attraverso un doppio scenario che, a nostro avviso, non si può ritenere soddisfacente: a un certo livello abbiamo un numero relativamente ridotto di artisti innovatori che generarono un modo di vedere e di significare radicalmente nuovo, mentre su un piano piú ordinario, di vita comune, la visione rimase globalmente chiusa fra gli stessi confini «realisti» che la strutturarono a partire dal XV secolo. Sembra dunque che, mentre da una parte lo spazio classico veniva rovesciato, dall'altra venisse mantenuto. Questa divisione concettuale porta alla nozione errata secondo cui, mentre lo schema realista continuava a dominare le pratiche di rappresentazione popolare, le sperimentazioni e le innovazioni avevano luogo nel campo separato (anche se spesso permeabile) della creazione modernista dell'arte.